

**“PELATIHAN MENGGAMBAR DENGAN MENGEKSPLORASI IMAGINASI
DENGAN TEKNIK POP-UP”
(RPTRA Dharma Suci- Jakarta)**

Aprilia Kartini Streit^{1)*} dan Yana Erlyana²⁾

¹⁾Desain Komunikasi Visual/Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Bunda Mulia

²⁾Desain Komunikasi Visual/Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Bunda Mulia

Diterima 12 Agustus 2019 / Disetujui 14 September 2019

ABSTRACT

For an educator, it is directed how to utilize this imagination to improve children's creativity in studying. Imaginative play naturally occurs in children, starting when children begin to think concretely until the child becomes an adult, but the habit of imaginative thinking is not maximized, needs to be taught and strengthened throughout his life. One of children's creativity is by drawing and using their imagination. Children need practice in imagining because they also need practice in applying every basic skill in their lives. This research uses a collaborative and participatory action research method (PAR). In this community service activity, the target participants are children aged 6-8 years in the North Jakarta Dharma Suci RPTRA. The results of the training of these activities children tend to be enthusiastic in following the material given. Children tend to be interested in learning more about making drawing, coloring and pop-ups. And it can be seen that children are able to imagine making simple stories with pictures and pop ups added.

Keywords: Imagination, Creativity, Drawing, Pop-Up, PAR

ABSTRAK

Bagi seorang pendidik diarahkan bagaimana memanfaatkan imajinasi ini berguna meningkatkan kreatifitas anak dalam menimba ilmu. Bermain imajinatif secara alami sudah terjadi pada anak-anak, mulai ketika anak mulai berpikir konkrit sampai anak menjadi dewasa, namun kebiasaan berpikir imajinatif belum maksimal, perlu diajarkan dan diperkuat sepanjang hidupnya. Salah satu cara untuk mengasah kreativitas anak yaitu dengan cara menggambar dan menggunakan imajinasinya. Anak-anak membutuhkan latihan dalam berimajinasi karena mereka juga membutuhkan latihan dalam setiap menerapkan keterampilan dasar dalam kehidupan mereka. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kolaboratif dan partisipatori (participatory action research/ PAR). Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini, sasaran peserta adalah anak usia 6-8 tahun dilingkungan RPTRA Dharma Suci Jakarta Utara. Hasil pelatihan dari kegiatan ini anak-anak terlihat cenderung antusias dalam mengikuti pemberian materi yang diberikan. Anak-anak cenderung mulai tertarik untuk mempelajari lebih lanjut membuat gambar, mewarnai dan pop up. Serta dapat dilihat bahwa anak-anak mampu berimajinasi dalam membuat cerita sederhana dengan ditambahkan gambar dan pop up.

Kata Kunci: Imajinasi, Kreatifitas, Gambar, Pop-Up, PAR

*Korespondensi Penulis:

E-mail: astreit@bundamulia.ac.id

PENDAHULUAN

Salah satu cara untuk mengasah kreativitas anak yaitu dengan cara menggambar. Dengan menggambar anak-anak dapat bereksplorasi dengan berbagai macam warna dan garis. Mereka bebas bereksperimen dengan warna-warna itu. Imajinasi dan kreativitas mereka akan dapat dilihat dari hasil akhir gambar yang mereka hasilkan nantinya.

Bagi seorang pendidik diarahkan bagaimana memanfaatkan imajinasi ini berguna meningkatkan kreatifitas anak dalam menimba ilmu. Bermain imajinatif secara alami sudah terjadi pada anak-anak, mulai ketika anak mulai berpikir konkrit sampai anak menjadi dewasa, namun kebiasaan berpikir imajinatif belum maksimal, perlu diajarkan dan diperkuat sepanjang hidupnya.

Anak-anak membutuhkan latihan dalam berimajinasi karena mereka juga membutuhkan latihan dalam setiap menerapkan keterampilan dasar dalam kehidupan mereka. Keterampilan itu untuk menguatkan fisik dan mental, untuk pertumbuhan, untuk kesehatan, untuk kompetensi, dan untuk kesenangan. Le Guin menegaskan lagi, "Kebutuhan imajinasi ini terus berlanjut sepanjang pikiran (akal) masih hidup.

Keterampilan berpikir merupakan modal utama dalam menghadapi tantangan masa kini. Keterampilan tersebut tentunya tidak hanya terbatas pada sisi akademis, tetapi juga termasuk cara berpikir kreatif. Dengan berpikir kreatif, anak mampu memecahkan berbagai persoalan yang dihadapinya dengan cara efektif.

Orang tua dan guru berperan dalam menciptakan iklim yang menunjang anak berpikir kreatif. Psikolog Kasandra Putranto mengatakan, anak kreatif dapat memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, tidak hanya yang bersifat teoretis, tapi juga yang bersifat praktis. "Anak kreatif memiliki rasa percaya diri tinggi karena yakin bisa menyelesaikan masalah," ujarnya. (Republika.co.id)

Media yang kurang menarik dapat menjadikan anak bosan dan malas untuk mencoba dan mempelajarinya. Seperti halnya media buku yang ditawarkan hendaknya dibuat secara kreatif agar menarik minat belajar anak. Pemilihan media kertas, warna, dan visualisasi

gambar hendaknya menjadi sesuatu yang perlu diperhatikan. Gambar yang bernuansa tiga dimensi (3D) tampaknya menarik diberikan pada anak. Anak perlu dikenalkan buku dengan tampilan yang berbeda dari biasanya sehingga menimbulkan rasa penasaran untuk melihatnya. Tampilan gambar yang bernuansa 3D biasanya disebut dengan pop-up.

Pop-up dapat memperluas daya imajinasi anak. Imajinasi terbangun dari referensi. Semakin luas referensi yang dimiliki seorang anak, semakin luas pula daya imajinasi anak tersebut. Kemampuan berimajinasi itu berjaan lurus dengan kreatifitas anak. buku pop-up ini memperkaya referensi anak, baik dari isi ceritanya, maupun dari bentuk ilustrasi 3D-nya. Dengan pop up anak juga belajar dari susunan struktur ilustrasi 3D. Dari buku pop-up, anak-anak tentu tak akan hanya membaca isi ceritanya. Ada ilustrasi 3D yang kiranya lebih mencuri perhatian mereka. Nah, ilustrasi 3D itu merupakan susunan kertas yang dibuat oleh ahli dengan struktur tertentu. Hal tersebut bisa mengundang rasa penasaran anak tentang bagaimana ilustrasi 3D tersebut dibuat. Bahkan, struktur dan pola tertentu dari ilustrasi 3D merangsang untuk memikirkan logikanya. Dan itulah yang berperan sangat besar dalam membangun kreatifitas anak.

Di luar dari tema bukunya, pop up nya sendiri pun memancing anak untuk berpikir, bagaimana kreasi tersebut bisa dibuat. Pada siapapun, saat pertama melihat pop up pada buku, mereka pasti akan dibuat kagum. Bagaimana tidak, perlu ketelatenan untuk membuatnya. Bagaimana dari yang semula terlipat lembaran buku. Begitu dibuka lembarannya, pop up-nya naik, menjadi bangun ruang, nyata timbul 3 dimensi.

Pop up adalah merupakan salah satu bentuk seni yang menawan. Buku adalah satu hal. Tetapi buku dengan pop up di dalamnya, itu hal lain. Di luar umumnya buku hingga memberi nilai artistik pada bukunya. Seni itu sederhananya bisa dipahami sebagai upaya menelaah sekitar sekaligus berkreasi, memproduksi keindahan. Kedalaman seseorang dalam dalam menghayati keindahan itu tergantung dari referensi dan pengalaman tentang keindahan itu sendiri.

Anak akan mempunyai jiwa seni dan kreatif jika sedari kecil disuguhkan buku yang menarik dengan bentuk pop up. Buku pop up

juga dapat merangsang anak sehingga dapat berimajinasi dan membuat gambar dengan lebih kreatif.

Buku pop up kisah binatang itu dibuat dengan cermat dan teliti. Pop up itu pada dasarnya adalah memperhatikan hal-hal detail, hal-hal kecil. pop up dibuat dengan sangat presisi. Tidak bisa asal membuatnya. Untuk anak-anak, pada tahap tertentu, bisa saja mereka tak sampai memikirkan ini. Namun, secara tidak langsung, otaknya akan merekam semua yang dilihatnya hingga di kemudian hari, mungkin si anak akan menyadarinya.

Ketelitian dan sistimatis pada hal-hal detail ini sangat berguna untuk kehidupan mendatang si anak. jadi, tak ada alasan untuk tidak mencoba menghadirkan buku pop up, khususnya buku pop up kisah fantasi pada anak.

Menurut Khodijah (2006: 81) berpikir adalah melatih ide-ide dengan cara yang tepat dan seksama yang dimulai dengan adanya masalah. (Solso, dalam Khodijah, 2006: 94) berpikir adalah sebuah proses dimana representasi mental baru dibentuk melalui transformasi informasi dengan interaksi yang kompleks atribut-atribut mental seperti penilaian, abstraksi, logika, imajinasi, dan pemecahan masalah.

Dalam kemampuan berpikir kreatif, kreativitas adalah jalan menuju kemampuan itu. Jika seseorang memiliki kreativitas tinggi maka itu membuktikan bahwa ia memiliki kemampuan untuk berpikir kreatif. Seperti yang dinyatakan oleh Mardianto, kreativitas adalah produk dari cara berpikir yang baik dan benar (Mardianto, 2012).

Bermain menggunakan imajinasi memang sangat penting untuk anak-anak agar belajar memahami lingkungannya sendiri. Ketika si Kecil menciptakan inisiatif atau membangun imajinasi melalui sebuah permainan, maka dirinya bisa menjadi lebih percaya diri dan mampu mengeksplorasi banyak hal.

IDENTIFIKASI MASALAH

Mengutip dari berbagai sumber dimana media menjadi hal penting dalam anak berpikir kreatif. Berdasarkan ungkapan dari seorang pakar Psikolog bernama Kasandra Putranto

mengatakan, anak kreatif dapat memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, tidak hanya yang bersifat teoretis, tapi juga yang bersifat praktis. "Anak kreatif memiliki rasa percaya diri tinggi karena yakin bisa menyelesaikan masalah.

Untuk mengatasi permasalahan bagaimana membuat media imajinasi yang murah dan bias dibuat sendiri oleh anak-anak dengan bantuan orang tua.

Eksistensi perguruan tinggi ditentukan oleh kemampuannya memberi kontribusi pada masyarakat. Pengabdian masyarakat memiliki esensi yang sangat penting bagi aspek tata guna laksana dari pengembangan ilmu pengetahuan. Atas dasar nilai-nilai normatif tersebut di atas Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Bunda Mulia Jakarta melakukan pelatihan untuk membantu anak-anak dalam melatih imajinasi dan kreativitas anak dengan media membuat gambar dengan teknik pop up. Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini, sasaran peserta adalah anak usia 9-12 tahun dilingkungan RPTRA Dharma Suci Jakarta Utara.

TUJUAN DAN MANFAAT KEGIATAN

Adapun maksud dan tujuan diselenggarakan kegiatan PKM ini adalah untuk:

- Meningkatkan kreatifitas anak dalam mengeksplorasi bentuk gambar.
- Meningkatkan kemampuan motorik anak pada 9-12 tahun.
- Teknik Pop up menjadi media yang tepat untuk melatih daya imajinasi anak.

TINJAUAN PUSTAKA

Kreativitas

Menurut Khodijah (2006: 81) berpikir adalah melatih ide-ide dengan cara yang tepat dan seksama yang dimulai dengan adanya masalah. (Solso, dalam Khodijah, 2006: 94) berpikir adalah sebuah proses dimana representasi mental baru dibentuk melalui transformasi informasi dengan interaksi yang kompleks atribut-atribut mental seperti penilaian,

abstraksi, logika, imajinasi, dan pemecahan masalah.

Dalam kemampuan berpikir kreatif, kreativitas adalah jalan menuju kemampuan itu. Jika seseorang memiliki kreativitas tinggi maka itu membuktikan bahwa ia memiliki kemampuan untuk berpikir kreatif. Seperti yang dinyatakan oleh Mardianto, kreativitas adalah produk dari cara berpikir yang baik dan benar (Mardianto, 2012).

Definisi Pop Up

Ilustrasi Buku Pop-up menurut Montanaro (2009) buku pop-up merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi. Pop-up lebih cenderung pada pembuatan secara mekanis bahan kertas yang dapat membuat gambar tampak berbeda baik dari sisi perspektif/dimensi, perubahan bentuk hingga dapat bergerak yang disusun sealami mungkin.

Teknik-teknik dalam Pop-up

Ada berbagai macam cara dalam membuat pop-up, berikut ini merupakan beberapa mekanisme sederhana dalam membuat pop-up, yang terdiri dari *v-fold*, *mechanism*, *internal stand mechanism*, *rotary mechanism*, *mouth*, dan *parallell slide mechanism*. (Ryan 2002).

Jenis-Jenis Buku Pop-up

Jenis buku pop-up ada berbagai macam, beberapa di antaranya adalah transformasi, *volvelles*, buku terowongan/*peep show*. Beberapa buku pop-up menggunakan salah satu jenis, yang lainnya menggunakan lebih dari satu jenis. Pencipta buku pop-up dikenal dengan sebutan *paper engineering*.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memadukan dari pemberian materi tentang pentingnya melestarikan lingkungan hidup terutama hewan-hewan langka Indonesia dan menggunakan metode penelitian tindakan kolaboratif dan partisipatori (*participatory action research/ PAR*) yaitu kegiatan penelitian yang dilakukan dengan melibatkan masyarakat agar merasa ikut serta memiliki program

kegiatan tersebut serta berniat ikut aktif memecahkan masalah berbasis masyarakat (Suharsimi Arikunto, 2006: 95). Masyarakat yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak usia 9-12 tahun dilingkungan RPTRA Dharma Suci Jakarta Utara.

Dalam teori PAR terdapat siklus yang dijadikan tolak ukur keberhasilan proses penelitian berbasis pemberdayaan masyarakat. Adapun siklus tersebut dikenal dengan istilah KUPAR (*to Know, to Understand, to Plan, to Action dan to Reflection*). *To Know* (untuk mengetahui) merupakan proses awal dalam pemberdayaan dengan mempertimbangkan pandangan subyektif peneliti terhadap kehidupan masyarakat yang diteliti, serta membangun kesepakatan sehingga peneliti diterima oleh masyarakat tersebut. *To Understand* (untuk memahami) dimaknai sebagai suatu proses dimana peneliti dan masyarakat yang diberdayakan mampu mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam kehidupan mereka, kemudian dikolerasikan dengan aset-aset yang dimiliki masyarakat, sehingga dapat mewujudkan komitmen masyarakat dalam menyelesaikan permasalahan yang ada dalam kehidupan mereka. *To Plan* (untuk merencanakan) sebagai proses merencanakan aksi-aksi strategis dalam menyelesaikan persoalan yang muncul dalam masyarakat. Perencanaan ini mempertimbangkan keseimbangan antara *human resources* dan *natural resources* serta alur *stakeholder* yang menghimpun masyarakat tersebut. Tahap perencanaan ini harus dimaksimalkan dengan kesertaan penuh masyarakat atas penyelesaian masalahnya sendiri. Sehingga pemberdayaan tidak hanya diartikan sebagai perubahan sosial saja, namun juga media pendidikan masyarakat. *To Action* (melancarkan aksi) merupakan implementasi produk pemikiran masyarakat untuk membangun, mengelola, merubah, menajamkan aset-aset yang dimiliki masyarakat sehingga dapat difungsikan secara optimal dan proposional. *To Reflection* (refleksi) merupakan tahapan dimana peneliti dan masyarakat mengevaluasi dan memonitoring aksi pemberdayaan yang telah dilakukan sehingga pemberdayaan menjadi terarah dan terukur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemetaan awal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mempertimbangkan lingkungan sekitar dari universitas Bunda Mulia maka terpilih wilayah RPTRA Dharma Suci yang berlokasi di Jakarta Utara. Dari penelitian sebelumnya dan pengamatan peneliti secara obyektif dan dikuatkan oleh seorang pengurus di wilayah RPTRA Dharma Suci tersebut diketahui bahwa permasalahan yang dihadapi oleh anak-anak sekitar adalah kurangnya pengembangan pengetahuan dalam pelestarian lingkungan. Serta perlu adanya peningkatan kemampuan anak dalam berimajinasi dan berpikir kreatif.

Kemudian peneliti melakukan inkulturasi dan membangun kepercayaan yaitu dengan membuat kelompok-kelompok kecil dan bertanya secara personal kepada anak-anak (dibantu oleh asisten pembicara yang menjadi pendamping kelompok) untuk memahami sejauh mana kemampuan anak dalam menggambar, kemudian mewarnai dan juga membuat pola pop up.



Figure 1. Peserta Kegiatan (Anak-anak sekitar wilayah RPTRA Dharma Suci)
(Sumber: Penulis, 2019)

Kegiatan dilanjutkan dengan membagikan alat bantu berupa materi informasi (cara melipat secara tertulis), kertas gambar, lem, gunting, pensil warna. Kemudian instruktur memberikan penjelasan di depan dengan memaparkan pengetahuan tentang pop up dan pentingnya berimajinasi dan diikuti cara melipat menggambar dengan mengembangkan imajinasi pada kertas gambar diberi gambar utama dan diakhiri dengan gambar tersebut dan menambahkan gambar-gambar menurut imajinasi mereka. Gambar dengan pop up tersebut menjadi hasil dari proses kegiatan tersebut. Peserta mengikuti semua instruksi pengajar dan dibantu oleh pembimbing kelompok masing-masing melakukan pembuatan gambar dengan teknik pop up.



Figure 2. Workshop Kegiatan
(Sumber: Penulis, 2019)

Adapun contoh gambar yang digunakan dalam pelatihan ini adalah mengasah anak kemampuan berimajinasi dengan membuat cerita fantasi disertai dengan teknik menggambar, mewarnai dan membuat pop up.



Figure 3. Penjelasan Tentang Pop Up
(Sumber: Penulis, 2019)



Figure 4. Contoh Gambar Pop Up
(Sumber: Buku, 2019)

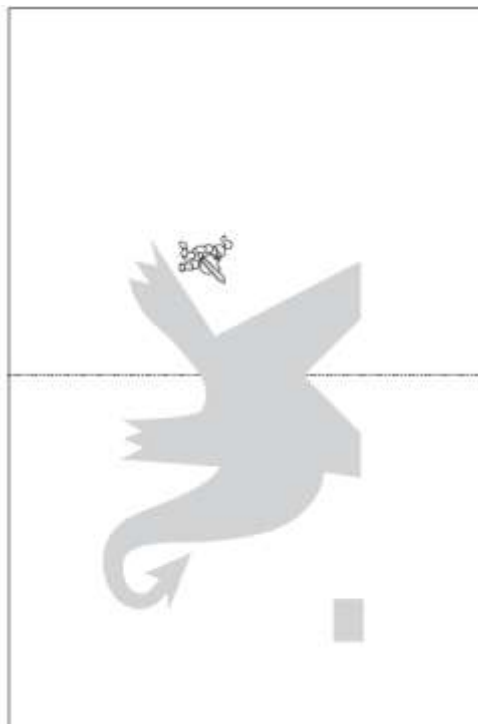


Figure 5. Template 1
(Sumber: Internet, 2019)

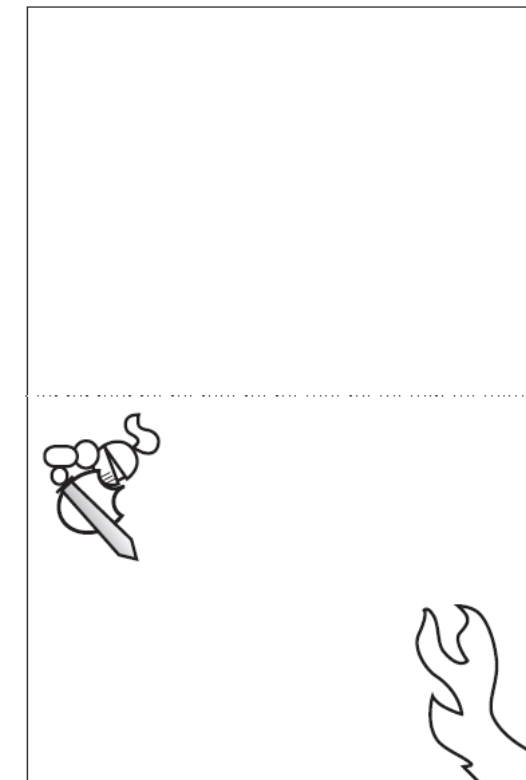


Figure 6. Template 2
(Sumber: Internet, 2019)

Dibawah ini adalah pola dalam pembuatan gambar dan juga teknik pop up.

1. Pembuatan gambar ilustrasi pop up.
2. Gambar yang sudah dibuat sebelum dijadikan pop up akan diwarnai terlebih dahulu.
3. Menggunting bagian yang akan dijadikan pop up.
4. Membuat lipatan untuk pop up
5. Memberikan lem pada bagian yang akan direkatkan pada kertas ilustrasi.

Pertama kali para peserta akan diberikan *template* untuk dibuat ilustrasinya. Ilustrasi berdasarkan imajinasi anak dalam membuat gambar.

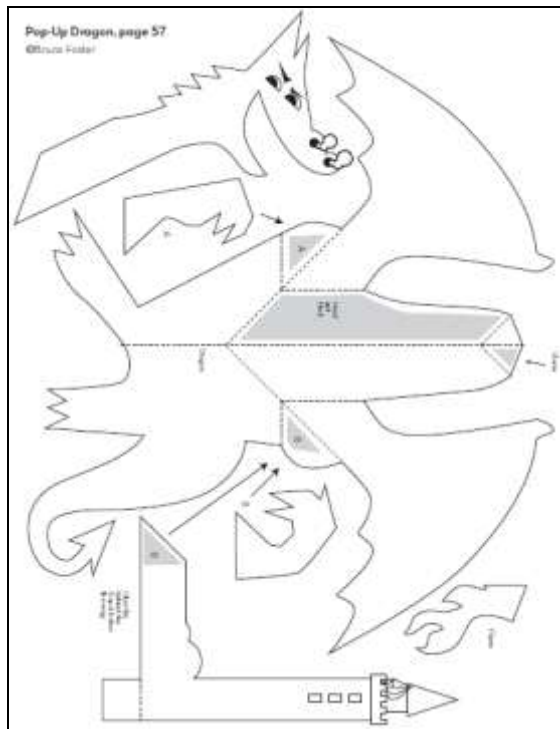


Figure 6. Template 7
(Sumber: Internet, 2019)

Pada template 3, anak-anak dapat memberikan ornamen pada tubuh naga dan kemudian diwarnai sesuai imajinasi para peserta.

Bagian ini juga yang nantinya juga akan digunting oleh para peserta untuk dijadikan bagian yang menjadi pop up.

Peserta anak-anak kebanyakan mengalami kesulitan saat menggunting dan merekatkan kertas yang akan dijadikan pop up. Disini peran instruktur dan juga asisten instruktur menjadi penting untuk membantu peserta dalam membuat pop up tersebut.



Figure 8. Proses Menggunting dan Merekatkan Pop Up
(Sumber: Internet, 2019)

SIMPULAN

Hasil materi yang diberikan tentang bagaimana membuat gambar dengan teknik pop up mengambil cerita fantasi kepada anak-anak usia 9-12 tahun dilingkungan RPTRA Dharma Suci Jakarta Utara:

1. Anak-anak cenderung antusias dalam mengikuti pemberian materi yang diberikan.
2. Anak-anak sangat menyukai membuat gambar dan mewarnai.
3. Kemampuan anak dalam membuat pop up masih dalam tahap membuat yang sederhana.

DAFTAR PUSTAKA

- Andang Ismail. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: PT Pilar Media.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bambang, Sujiono. (2008). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Djoehaeni, Heny. (2016). *Implementasi Model Pembelajaran Contextual Teaching Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup Di Taman Kanak Kanak*. Edutech, Vol.15, No.1, Februari 2016.
- Hiebert, Helen. (2014). *Playing with Pop-Ups: The Art of Dimensional. Moving Paper Designs*. Quarry Books : Massachusetts.
- Hurlock, E. B. (2013). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Gelora Aksara Pratama.
- Jumilah. (2014). *Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus dengan Melipat Kertas Sederhana Melalui Metode Demonstrasi Jaya Lestari Desa Beliti Jaya*. Journal PG-PAUD. Volume 5. No 3.
- Karmachela, Hira. (2008). *Origami dan Anak*. Surabaya: Insan Cendikia hal 1.
- Khodijah, Nyayu. (2006). *Psikologi Belajar*. Palembang: IAIN Raden Fatah Press

- Montanaro, Ann. (2009). A Concise History of Pop-up and Movable Books. <http://www.libraries.rutgers.edu/rul/libs/sua/montanar/p-intro.htm>. (diakses tanggal 15 Juli 2019)
- Soemantri, M. S. (2005). *Model Pengembangan Ketrampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta
- Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- V. Ryan. (2002). *Pop-Up Card Mechanisms*. <http://www.technologystudent.com/designpro/popup1.htm> (14 Juli 2019).
- William B. Stapp and Dorothy A.Cox. (1979). *Environmental Education Activities Manual*. Michigan.
- <https://www.republika.co.id/berita/koran/leasure/15/03/03/nkmpp58-kassandra-putranto-aktivitas-sosial-psikolog-kondang>